

Master System®

The Ninja



MANUAL DE INSTRUÇÕES

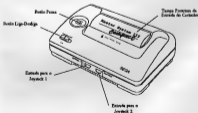
SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o(s) joystick(s).
2. Coloque o cartucho THE NINJA no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. THE NINJA é para 1 ou 2 jogadores.
5. Pressione o Botão 1 no joystick 1 para jogar com apenas 1 jogador, ou no joystick 2, para jogar com 2 jogadores.

IMPORTANTÉ: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



O Que Está Acontecendo

Desde que Gyokuro tomou o poder e se tornou o tirano do pacífico país de Obikami, os tumultos começaram a acontecer.

Gyokuro enviou seus Ninjas para reprimir o povo. Ele chegou até a prender a princesa no porão do castelo!



Alguém tem que enfrentar o perverso Gyokuro para que a paz seja um dia restaurada. Armado apenas com suas flechas ninjas, o corajoso Kazamaru aceita o desafio. Mas ele precisará da sua ajuda!

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover-se nessas direções.
- Pressione para cima ou para baixo para subir ou descer.

Botão 1

- Pressione para lançar as flechas em todas as direções.
- Pressione simultaneamente com o Botão 2 para desaparecer.

Botão 2

- Pressione para lançar as flechas diretamente para frente.
- Pressione simultaneamente com o Botão 1 para desaparecer.

Importante: Você se torna invencível quando fica invisível.

Quem É Quem

Você é Kazamara, o guerreiro do bem, vestido com roupas azuis.



Todos os demais Ninjas – seus inimigos – estão na seguinte relação de personagens:

Gyokaro – O líder dos Ninjas revoltados, famoso por sua maldade, é muito habilidoso. Ele consegue até comandar Ninjas-sombra. Tenha cuidado!



Ninja Lança-chamas – Ele é rápido. E incendiário. Por isso, fique ligado.

Kuno-ichi – Uma Ninja muito esperta, perita em esconder-se nas sombras das casas. Fique sempre atento com ela.



Ninniku – Mais conhecido como "alho". Você terá sempre que livrar-se dele para passar para a próxima fase.

Ninjas Cortadores – Preste muita atenção nas suas espadas super afiadas. Elas são mortais!



Ninjas Lançadores de Dardos – Eles não só atiram dardos e foices, mas também conseguem se auto multiplicar!

Ninjas Transformadores – Eles são muito perigosos. Conseguem até mesmo se transformar em rochas! Cuidado, eles podem aparecer quando você menos esperar!



Ninjas Andarilhos – São os ninjas mais rápidos. Atacam em ondas devastadoras.

Ninjas Lobos – Disfarçados de lobos, esses Ninjas "Ohkami" atacam em bandos.



Samurais – Eles são os melhores com uma espada.

Cavalos Selvagens – É impossível matá-los. Fique longe deles!

O Que É O Que

Os Pergaminhos Secretos



Dentro do Castelo de Ohkami, estão escondidos pergaminhos secretos de três tipos. Eles estão quase sempre escondidos em locais inesperados. Por isso, você deverá procurá-los cuidadosamente. Mas vale a pena: todos eles contêm poderes especiais.

Os pergaminhos, e seus respectivos poderes, são os seguintes:

Pergaminhos Vermelhos – O Livro Secreto dos Dardos de Fogo Giratório.

Após ter encontrado esse pergaminho, você poderá usar o poder dos Dardos de Fogo Giratório. Com eles você poderá matar um grande número de Ninjas inimigos de uma só vez.

Pergaminhos Azuis – O Livro Secreto do Pé de Ohkami. Com esse pergaminho, você será capaz de correr muito mais rápido que o normal.

Pergaminhos Verdes – O Livro Secreto do Castelo de Ohkami. Conseguindo pegar cinco pergaminhos verdes você conseguirá encontrar o caminho que o levará até a prisão da princesa.

Os Treze Desafios no País de Ohkami

À medida que você segue seu caminho em direção ao Castelo de Ohkami, você atravessará treze lugares diferentes. Cada um deles é um pouco mais perigoso que o anterior.

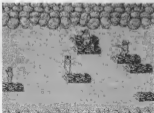
Esses são os treze desafios que você enfrentará:

1. O Campo dos Ninjas – Cuidado com o Ninja Cortador e o Ninja Lançador de Dardo.

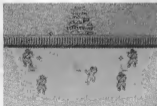
2. O Penhasco Íngreme – Preste atenção com as pedras que rolam. Elas podem esmagá-lo instantaneamente.
3. A Planície – É onde os Ninjas Lobos vivem.
4. O Santuário – Kuno-ichi se esconde aqui com frequência. Portanto, cuidado!
5. A Margem do Rio – Para atravessar o rio, pule nos troncos.



6. Rua da Cidade – O Ninja Obikami estará em toda parte.



7. O Vilarejo – Aqui você terá que evitar os Cavalos Selvagens.
8. A Toca do Samurai – Você enfrentará o inimigo mais poderoso de todos, o Samurai, e uma grande quantidade de Ninjas Lançadores de Dardos.
9. O Muro de Pedras – Comece a subir aqui. Mas preste atenção nas pedras que caem.
10. Terraço Interno – Fique atento para o aparecimento de Ninjas Andarilhos. É destruí-los ou ser destruído.
11. Dentro do Castelo de Obikami (sala com assoalho de madeira) Finalmente você chegou dentro do Castelo, mas muito cuidado ao procurar a princesa.
12. Dentro do Castelo de Obikami (sala do tatami) – Você será cercado pelo Samurai e Ninjas Andarilhos. Sua melhor saída será desaparecer.
13. Dentro do Castelo de Obikami – Você chegou agora ao seu destino final. Ache a saída deste Labirinto e encontre a princesa!



Ôpa! Tente Outra Vez

No início de cada jogo, você recebe três vidas. Quando você perde as três, o jogo acaba.

Você será recompensado com uma vida extra cada vez que atingir as seguintes pontuações: 30.000, 100.000 e 200.000 pontos.

Conheça a Pontuação

Os pontos que você recebe por derrotar os Ninjas inimigos vão sendo somados, totalizando a pontuação final.

Os pontos que você recebe são os seguintes:

Bloquear Dardos Inimigos.....	50 pontos
Bloquear Foices Inimigas.....	100 pontos
Ninja Lançador de Dardo.....	200 pontos
Ninja Lobo.....	200 pontos
Ninja Cortador.....	200 pontos
Ninja Lançador de Dardo com Foices.....	300 pontos
Ninja Lançador de Dardo Multiplicador.....	300 pontos
Ninja Lançador de Dardo Muito Rápido.....	300 pontos
Ninja Transformador.....	300 pontos
Samurai.....	300 pontos
Kuno Ichi.....	300 pontos
Ninja Lança Chamas.....	300 pontos
Ninja Andarilho.....	400 pontos
Ninniku.....	2.000 pontos
Gyokuro.....	2.000 pontos

Pontos de Bonificação - No final de cada nível.

Os Pontos de Bonificação serão calculados da seguinte maneira:

$(\text{número de inimigos destruídos/número de flechas usadas}) \times 20.000$

Dicas Úteis

- Os Ninjas atacarão de todos os lados. Por isso, lembre-se de lançar flechas em todas as direções.
- Quando você se encontrar em grande perigo, não se esqueça de usar sua capacidade de desaparecer. Você pode andar mesmo estando invisível.
- Procure acumular todos os Pontos de Bonificação que conseguir. Eles facilitarão a obtenção de vidas extras.

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC VOY

PROYECTO
DEL COMITÉ TECNICO
DE MANEJO

CONSEJO DE MANEJO